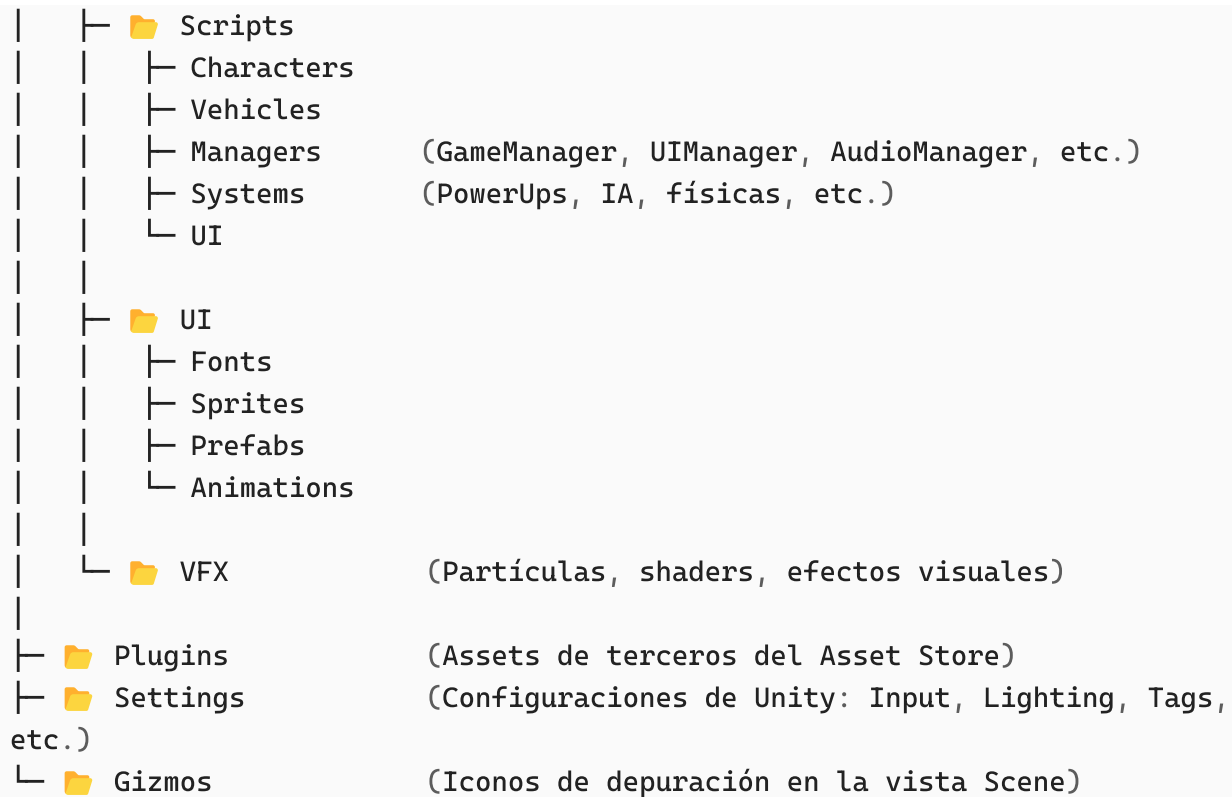


Organización inicial

```
Assets/
|
├─ 📁 _Project          (Carpeta raíz del proyecto, separa tus assets de
terceros)
|
|   ├─ 📁 Animations    (Clips de animación y controladores Animator)
|   |   └─ Characters
|   |   └─ Environment
|   |   └─ UI
|   |
|   └─ 📁 Art
|       ├─ Models      (Modelos 3D en FBX/Blend/GLTF)
|       |   └─ Characters
|       |   └─ Vehicles (las donas-carros)
|       |   └─ Environment (terrenos, props, obstáculos)
|       |   └─ PowerUps
|       └─ Textures
|           └─ Characters
|           └─ Vehicles
|           └─ Environment
|           └─ UI
|       └─ Materials   (Archivos .mat, organizados por categoría)
|
|   └─ 📁 Audio
|       └─ Music
|       └─ SFX
|           └─ Vehicles
|           └─ UI
|           └─ Environment
|
|   └─ 📁 Prefabs
|       └─ Characters
|       └─ Vehicles
|       └─ Environment
|       └─ UI
|
|   └─ 📁 Scenes
|       └─ Main
|       └─ Test
|       └─ Menus
|       └─ Tracks      (una por pista de carreras)
```



Prefijo por tipo de asset:

- SCR_ → Scripts (ej. SCR_PlayerController.cs)
- PRF_ → Prefabs (ej. PRF_Vehicle_Donut01.prefab)
- MAT_ → Materiales (ej. MAT_Track_Asphalt.mat)
- TEX_ → Texturas (ej. TEX_Env_Tree_Bark.png)
- ANM_ → Animaciones (ej. ANM_Donut_Jump.anim)
- AUD_ → Audio (ej. AUD_SFX_Boost.wav , AUD_Music_Menu.mp3)
- VFX_ → Partículas/efectos (ej. VFX_Smoke_Exhaust.prefab)
- UI_ → Elementos de interfaz (ej. UI_Button_Play.prefab , UI_Font_Arcade.ttf)

👉 Para numeraciones: 01, 02, 03... (ej. PRF_Vehicle_Donut02).